

5. Розуміти значення речень, введених словами: that is + парафраз; therefore + висновок і т. п.
6. Робити висновки з прочитаного.

### **Вимоги до текстів з читання — відповідно до програми курсу**

Основні типи тестових завдань з читання:

1. Вибрати правильну відповідь з 2 або 3 альтернативних відповідей.
2. Вибрати правильну відповідь із запропонованих варіантів (множинний вибір).
3. Вибрати з кількох речень найбільш відповідне змісту тексту.
4. Зіставити прочитану інформацію з даними в завданні реченнями.
5. Давати короткі відповіді (так/ні, одним словом)

and similar papers at [core.ac.uk](http://core.ac.uk)

provided by Institutional Repository of Vadym Hetman Ky

8. Скласти план до прочитаного тексту.

Накопичення нового лексичного матеріалу на кожному практичному занятті створює позитивну мотивацію, викликає інтерес та спонукає студентів до формування власних думок, міркувань, висновків, спостережень тощо.

**М. П. Кобець**, викладач  
кафедри іноземних мов  
факультету маркетингу

### **РОЗВИТОК КОМУНІКАТИВНОЇ СВОБОДИ ЧЕРЕЗ ВИКОРИСТАННЯ НЕСВІДОМОГО МИСЛЕННЯ**

Цілі сучасної методики навчання іноземної мови формуються реальними потребами суспільства та розвитком інформаційних технологій. Саме тому завдання навчити або, краще сказати, допомогти навчитися вміло використовувати іноземну мову як засіб комунікації є одним з найважливіших у сучасній методиці. Розвиток інформаційних технологій, розробка спеціальних програм-перекладачів якоюсь мірою можуть замінити мову в її вербальному вираженні, але навряд чи можна довірити програмі вести важливі переговори або розмовляти на повсякденні теми.

Розробка методик навчання мови як засобу комунікації викликає особливу увагу педагогів та психологів. Проблема комуніка-

ції знаходиться у сфері їх інтересів не тільки стосовно іноземної, але й рідної мови. Тому звертаємо увагу на взаємозв'язок та прямому залежність цих питань.

Психологи вже давно вважають проблему комунікації однією з основних. Поясненням такої уваги може слугувати багато явищ — проблеми в сім'ї та школі, занижена самооцінка і як результат — ефект «німого кіно» — все бачу, чую, знаю, що відбувається, але сказати не можу.

Одним з ефективних засобів, що допомагають вийти з цього замкненого простору, є використання в навчальному процесі комунікативних ігор. Методика навчання іноземної мови активно запроваджує їх на практиці і отримує відчутні результати. Крім комунікативних ігор, в навчальному процесі широко використовуються також рольові та граматичні ігри. Але звісно ми можемо використовувати їх лише коли маємо достатню кількість напрацьованого матеріалу. Інколи доводиться спостерігати, як після розподілу рольових завдань студент витрачає багато часу на вирішення певної комунікативної проблеми. На що йде цей час? Студент складає алгоритм своєї розповіді рідною мовою і лише потім, часто за допомогою словника та оточуючих, намагається викласти підготовлений матеріал. Ця ситуація є стандартною, тому що за існуючого бюджету часу реально немає можливості навчити студента думати іноземною мовою. Проте гра містить у собі великі можливості для вироблення стратегії і тактики спілкування іноземною мовою. Однією з таких ігор, що сприяє розвитку творчої фантазії, вчить логічно мислити, допомагає створити ефект невимушеного, несвідомого мислення іноземною мовою є так звані «Brain-Teasers». Що являє собою «Brain-Teaser»? Це інтелектуальна головоломка, що має на меті активізувати розумову діяльність особи, що її виконує. Такі головоломки являють собою логічно наведені фактів або умови задачі, питання або завдання, які потрібно вирішити, та можливі підказки.

Рекомендовано виконувати такі «Brain-Teasers» самостійно вдома або в будь-який вільний час. Вирішення головоломки потребує концентрації уваги, логічності мислення та відпрацювання або вже знання методики виконання. Саме таким чином і відбувається невимушена розумова діяльність мовою завдання.

Можливий варіант, коли пропонується умова або описується якась ситуація, потім формулюється завдання і студентам надається можливість самим сформулювати оригінальні уточнюючі питання, які б передбачали відповіді «Так», «Ні» або «Можливо».

Такі ігри вирішують ще одну, можливо не таку глобальну, але важливу проблему «часу» або «інтервалу» між заняттями, коли студент не має можливості спілкуватися та слухати іноземну мову.

Потрібно зауважити, що «Brain-Teasers» можуть використовуватися і матимуть реальний ефект лише в сукупності з рольовими, комунікативними та граматичними іграми, які надають можливість проявити здатність до невимушеного мислення іноземною мовою.

«Brain-Teasers» навчають не лише мисленню чужою мовою, але й концентрації уваги, розвивають логічне та певною мірою механічне мислення, звільняють від невпевненості у своїх знаннях, адже студент працює лише з наведеними фактами та отриманими підказками.

Здатність мислити — це здатність формулювати свої думки, в тому числі й іноземною мовою. А позитивне вирішення такої головоломки, як і будь-який позитивний результат самостійного вирішення проблеми, не лише насичує позитивними емоціями, але й в якісній мірі вирішує проблему заниженої самооцінки, що дає поштовх до вільної творчості, а в кінцевому результаті — комунікативної свободи.

**І. І. Козловець**, викладач  
кафедри української мови та літератури

## **МЕТОДИКА ПРОВЕДЕННЯ КОНТРОЛЮ ЗНАНЬ СТУДЕНТІВ НА ЗАНЯТТЯХ З УКРАЇНСЬКОЇ ДІЛОВОЇ МОВИ**

Одним із основних чинників ефективної організації навчального процесу в університеті є контроль знань студентів.

При навчанні студентів українській діловій мові контролю знань відводиться важливе місце. Адже саме під час перевірки набутих знань студенти застосовують до конкретних випадків, що є водночас закріпленням знань, зміцненням умінь і навичок. На практичних заняттях використовуються різні методи контролю, як традиційні, так і нетрадиційні, які проводяться в усній і письмовій формах. Найпоширенішим методом контролю знань є усне опитування (відповіді на поставлені запитання, евристичні бесіди, диспут тощо), яке дозволяє одночасно виявити не лише рівень теоретичних знань, а й мовленнєвих умінь і навичок студентів.